MEGA DRIVE

GRÁFICOS 10

MUSICA 9

JOGO 10

Tipo: Aventura

Fabricante: Sega

Memória: 16 megabits

Fases: 4

Jogadores: 2

the adventures of BATMAN & ROBIN

ESCOLHA O SEU HERÓI

Dá para jogar com o Batman, com o Robin ou com os dois heróis ao mesmo tempo. Escolha o seu preferido e mande bala.

COMANDOS

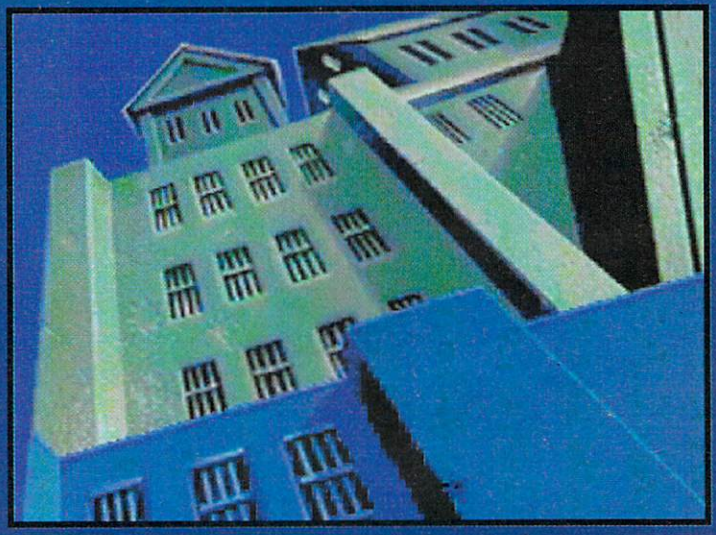
Tiro: A ou C

Pulo: B

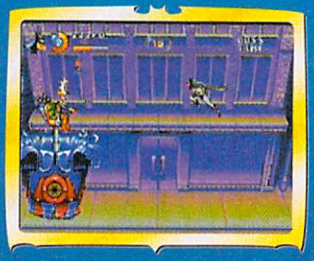
Voadora: B + B

Voadora para baixo: B ↓ + B

Batman e Robin é um dos melhores jogos de aventura que já apareceram para o Mega Drive. Com apenas 16 megabits de memória, o game consegue superar todas as limitações técnicas do console e arrebenta. Há efeitos de rotação de cenários, transparência de cores, zoom de sprites e scrolling. A história começa quando quatro perigosos criminosos fogem do Asilo Arkham para aterrorizar Gotam City. Neste momento, Batman e o eterno companheiro Robin entram em ação para enfrentar o Coringa, o Duas Caras, o Chapeleiro Louco e o Senhor Gelo em quatro fases eletrizantes. A dupla dinâmica conta com três tipos de armas no decorrer das telas: vermelha, verde e azul (opte pelo tiro vermelho). Os dois ainda podem deferir socos, chutes e voadoras. O repertório de ataques é pouco, mas não prejudica o game em nenhum sentido. A dificuldade é bastante alta, até mesmo para jogadores experientes, pelo simples motivo de se ter uma dependência de um tiro forte (que é conseguido recolhendo armas da mesma cor). Resumindo, a Sega caprichou "pra" caramba neste game. O Mega estava precisando de um trabalho assim.



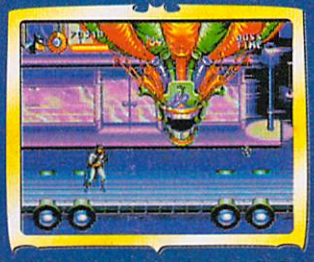
LEVEL ONE
HAPPY BIRTHDAY TO ME



Para destruir este boss, comece atirando na parte de baixo. Pule por cima. Na segunda transformação, ele dá três tiros em três seqüências. Depois, o boss roda duas vezes. Quando ele parar, ataque. Aí, ele atira nesta seqüência: ← → ← ← → → . Na terceira transformação, suba na plataforma para desviar dos tiros.

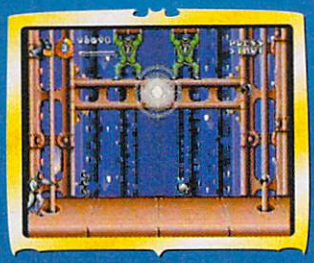
Destruindo as fileiras de robôs voadores antes delas saírem da formação, você ganha vários itens.

Agora, você vai ter que desviar desta garra e das bombas. E ainda acertar o cara. É na raça mesmo! Desvie para frente ou para trás, já que a garra faz uma curva.



Bom, o negócio agora é com o Coringa. Ele começa com esta seqüência: ↓ → ← ↓ → ← → ←. Depois, começa a pular de um lado para outro: passe por baixo dele.

LEVEL TWO
A TWO SIDED STORY



Atire na luz do centro da tela para encontrar itens.

Quando Batman começa a voar, a visão fica animal. Ao enfrentar o subboss, fique esperto: após destruir os canhões, o cara vai para cima de você.

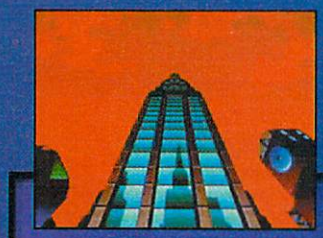
Se o tempo ficar nublado, quer dizer que a coisa vai esquentar. Tem umas navezinhas que adoram atirar mísseis teleguiados. Quanto ao dirigível, fique ligado no canhão central (são três que vão te perturbar a vida).

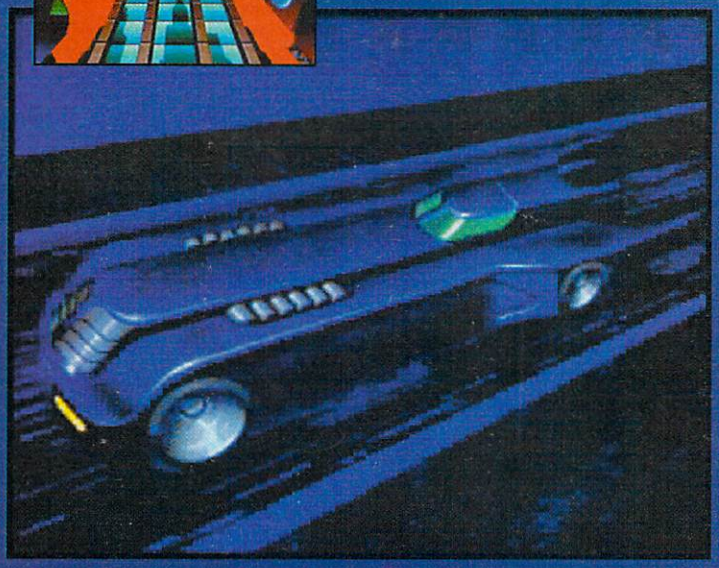
O Duas Caras está dentro do helicóptero. Cada vez que o feixe de luz muda de cor, o ataque sai de uma maneira diferente.

LEVEL THREE
TEA TIME

Dá para passar folgado entre estes carinhas enquanto eles não estão piscando. Mas assim que começarem a brilhar, vá com cuidado. Destrua os canhões e pegue os itens.

A manha contra este gato gigante é ficar no meio, atirando no nariz. Não fique parado nos cantos: uma patada e lá se vai uma porrada de energia. Depois que o gato morrer, não marque bobeira: vá para os cantos para não perder uma vida.





Maluquice total! A tela começa a se despedaçar e te acertar. Vá com calma, que este bonecão doidão só fica pulando.

Esta tela é quase um bônus (quase; se bobear dançou). Aproveite para fortalecer sua arma.

O cenário do chapeleiro louco é animal. Fique ligado na seqüência em que as barreiras aparecem para não levar a pior.

LEVEL FOUR
SNOW IN JULY?

Aqui o problema maior são estes robozinhos pentelhos. Tome cuidado também com os cientistas: fáceis de matar, mas tiram bastante energia.

Nesta fase, esqueça o tiro vermelho e vá com o verde.

Atire nas bolas que soltam fumaça para ganhar energia.

Quando o Senhor Gelo ficar pendurado, cole no canto e detone tiros no suporte da nave sem se preocupar muito com o que está acontecendo.